

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *CONCEPT ART*
*VIDEO GAME “DEWARUCI”***



KARYA DESAIN

Oleh:

Surya Prasetya Prila

1112115024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *CONCEPT ART*
*VIDEO GAME “DEWARUCI”***



**Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2017**

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART VIDEO GAME “DEWARUCI”*. Diajukan oleh Surya Prasetya Prila, NIM 1112115024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi DKV / Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001



A. ABSTRAK

Perancangan *Concept Art Video Game “DEWARUCI”*

Oleh: Surya Prasetya Prila

NIM : 111 2115 024

Lakon Dewaruci memiliki kekayaan akan makna, filosofi, serta ajaran tentang kehidupan yang disimbolkan dalam perjalanan Bima mencari *Tirtaprawitasari*. Kebudayaan ini sudah sepatutnya untuk terus diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Seiring dengan perkembangan teknologi, pelestarian budaya ini akan lebih menarik jika diperkenalkan kembali menggunakan media baru yang lebih modern agar tidak hilang begitu saja ditelan waktu. Mengingat generasi muda saat ini yang banyak terpengaruh oleh budaya-budaya asing dari berbagai media hiburan. Salah satunya *video game*.

Permasalahan di atas merupakan alasan yang melatarbelakangi perancangan *Concept Art Video Game “DEWARUCI”*. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan konsep sebuah *video game* yang dari segi konsep cerita maupun visualnya bisa bersaing dengan produk-produk asing.

Kesimpulan yang didapat dari perancangan *concept art video game* ini adalah dengan menggunakan media baru yang lebih dekat dengan generasi muda bisa menyadarkan betapa menariknya budaya-budaya Indonesia jika dikembangkan lebih luas lagi tanpa meninggalkan makna dan filosofi yang terdapat didalamnya. Dengan menggunakan *concept art* ini diharapkan mampu menggugah hati masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap senantiasa melestarikan kearifan lokal sebagai tanggungjawab bersama, bahwasanya kebudayaan itu bukan hanya untuk dinikmati saja namun dibutuhkan perhatian khusus agar apa yang kita miliki tetap terjaga sebagai manifestasi para leluhur.

Kata kunci: Dewaruci, Bima, *Concept Art*, *video game*

ABSTRACT

Video Game Concept Art Design “DEWARUCI”

By: Surya Prasetya Prila

NIM : 111 2115 024

Lakon(part of story within wayang epoch)Dewaruci is rich of meaning, philosophy, and taught about life that symbolized in his search of Tirtaprawitasari. This culture should be inherited to our next generation. Along with the development of technology, this cultural preservation will be more interesting if reintroduced by using new media that is more modern so the culture does not vanish and lost in time. Considering that young generation nowadays has been affected by foreign cultures from entertainment media. One of them is Video Game.

This issue become the reason behind Video game concept art design “DEWARUCI”. The process of the design aims to make concept of a video game that has the power to compete with global product, both in terms of story concept or visual concept.

The conclusion that can be drawn from this video game concept art design is by using the new media that closer to young generation can make them realize how interesting Indonesian culture are if the culture developed bigger without leaving any meaning and philosophy in it. By using this concept art, it expected to arouse the society especially the young generation to conserve the local wisdom as shared responsibility, in the end the culture is not only enjoyed but also need special attention so what we have right now could be preserved as the ancestor’s manifestation.

Key word: Dewaruci, Bima, Concept Art, Video Game.

B. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan salah satu budaya visual yang bisa dibilang asli dari Indonesia, khususnya Jawa, sebagai seni visual dan pertunjukan yang memiliki identitas tersendiri. Wayang merupakan seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional. Di samping merupakan ekspresi kebudayaan nasional juga merupakan media pendidikan, media informasi dan media hiburan. Wayang menjadi media hiburan karena wayang dipakai sebagai pertunjukan di dalam berbagai macam keperluan sebagai hiburan. Wayang sebagai sarana pendidikan karena di dalamnya banyak tersirat unsur-unsur pendidikan mental dan watak (Sukatno, 1992: 1).

Ada tiga jenis lakon dalam pewayangan yaitu lakon pokok, lakon carangan, dan lakon sempalan. Lakon pokok adalah lakon wayang yang masih mengikuti cerita klasik seperti Baratayuda dan Ramayana. Lakon carangan adalah lakon yang masih mengambil unsur-unsur lakon pokok, tetapi sudah diberi bentuk baru serta penyajian baru. Lakon sempalan adalah lakon wayang yang sama sekali lepas dari cerita pokok. (Universitas Negeri Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, 2006: 64)



Gambar 1.1: Bima Bertemu Dewaruci di atas samudra.

(Sumber: <https://wayang.files.wordpress.com/2010/07/werkudara-bertemu-dewaruci.jpg>
akses 11 Februari 2016)

Di antara sekian banyak lakon dalam wayang kulit, Dewaruci merupakan lakon yang memiliki makna filosofis yang cukup dalam, terutama bagi orang Jawa, Dewaruci merupakan lakon carangan yang tidak terdapat dalam babon Mahabharata, namun demikian menurut para ahli lakon ini dianggap cukup berbobot dan sering menjadi bahan pembicaraan dalam forum-forum sarasehan ataupun diskusi (Haryanto, 1992: 122). Dewaruci memberikan ilmu kesempurnaan kepada Bima. Ia banyak menguraikan masalah kebenaran sejati pada waktu pertemuannya dengan Bima didasar samodra. Bima yang tinggi besar itu dapat masuk kedalam diri Dewaruci, di mana di dalamnya, Bima dapat melihat segala persoalan hidup atas petunjuk Dewaruci. (Sudibyoprono, 1991: 127).

Dalam perjalanannya, Bima membongkar hutan Tibrasara di Gunung Candramuka. Raksasa Rukmuka dan Rukmakala terbunuh menjadi Sang Endra dan Sang Bayu, Kembali ke keindraan. Werkudara menyelam mengarungi samudra, membunuh naga Nemburnyawa. Dalam hal ini Werkudara adalah suatu perlambang manusia yang bersemedi, menghilangkan nafsu-nafsu rendah dan memurnikan tekad batinnya. Ia “*mati sajroning urip*” dengan tujuan “*urip sajroning mati*”. Sikap

werkudara adalah sikap sempurna dalam falsafah Jawa.(Soekatno, 1992: 82)

Lakon Dewaruci ini sangat populer, sampai-sampai di beberapa becak pada waktu penulis masih duduk di bangku SD, banyak dilukis dengan adegan Bima sedang merobek mulut naga di atas samudra, ini menunjukkan bahwa sebenarnya lakon ini pernah menjadi lakon paling populer di Jawa Tengah. Juga salah satu kapal layar milik Negara Kesatuan Republik Indonesia diberi nama yang sama dengan *lakon* yang mengambil adegan klimaks di samudra tersebut, KRI Dewaruci. Tapi ironisnya kepopuleran *lakon* ini semakin terpuruk ketika orang-orang, khususnya anak-anak muda hanya mengetahui nama lakon ini sebagai nama kapal, judul lukisan, atau sekedar patung, bukan sebagai cerita dengan filosofi yang cukup rumit.

Padahal di dalam Lakon Dewaruci tersebut, syarat akan nilai filosofis dalam konteks kekinian, seperti bagaimana kita harus mencari jati diri, sampai mencoba menjadi manusia yang sesempurna mungkin.

Dalam muatan lokal pendidikan di Jawa Tengah yaitu bahasa Jawa, bahkan tokoh-tokoh wayang hanya diperlihatkan sisi visual dan namanya tanpa ada pengenalan terkait latar belakang karakter, maupun cerita di mana karakter itu muncul, meskipun barang hanya satu lakon saja. Selain itu kebanyakan penyampaian cerita wayang mengandalkan metode klasik, tanpa melihat bahwa laju teknologi memungkinkan pemuda Indonesia juga dapat melihat budaya bangsa lain yang dikemas dalam bungkus yang lebih modern. Sehingga tidak dapat disalahkan jika anak muda di Indonesia memiliki pengetahuan lebih tentang budaya bangsa lain terutama tokoh dalam legenda dan latarbelakangnya.

Salah satu cara untuk menceritakan dan mempopulerkan kembali lakon wayang Dewaruci tersebut adalah pengadaptasian menjadi *Video Game*, sehingga diperlukan perancangan sebuah *concept art* yang bisa menghadirkan kisah Dewaruci dalam bentuk baru dengan media yang trend di kalangan anak muda, yaitu game. *video game* merupakan media

yang cukup baru di Indonesia walaupun kehadiran video game di Negara ini sudah terbilang lama, namun dalam hal produksi, dan konten, kelokalan masih sangat minim. Namun sebuah game tentu saja membutuhkan kesan visual agar bisa menjual dan dilirik oleh masyarakat. Dalam hal ini desainer memiliki tugas untuk membuat *concept art*, sebagai dasar bagaimana game itu akan terlihat saat dalam tahap produksi dan post-produksi.

Hal ini karena beberapa game terlaris menggunakan latar mitologi bangsa-bangsa yang ada di dunia. “*God Of War*” merupakan game *Playstation 2* terlaris pada saat pertama rilis, dan terus menjadi salah satu *franchise* game paling tinggi peminatnya hingga dirilis 2 sekuel (*God Of War II*, *God Of War III*) dan prekuel (*God Of War : Ascension*), semuanya berlatar mitologi Yunani dan berkisah tentang Kratos, yang ingin mencari dewa yang membuat dirinya sengsara. Seri *God Of War* berhasil membuat rekor menjual lebih dari 21 Juta kopi secara keseluruhan di seluruh dunia. (<http://www.eurogamer.net/articles/2012-06-05-god-of-war-series-has-sold-over-21-million-copies>). Dalam game ini semua dewa-dewi yunani dan tempat dalam mitologi yang ada didisain ulang untuk mengakomodasi cerita yang dikarang lagi sebagai penutup epos dewa-dewa yunani, yang secara konsep sangatlah mirip dengan lakon *carangan*.

Genre *Action Adventure* dipilih karena Game *Action adventure* adalah game yang menekankan aksi yang disertai dengan cerita yang cukup kompleks namun linear (http://www.gamasutra.com/view/feature/2917/designing_and_integrating_puzzles_.php?page=2 diakses 12 Februari 2016). Dengan genre ini, cerita Dewaruci, di mana aksi dan petualangan Werkudara di hutan Tibrasara dan Samodra dapat divisualisasikan dan dikendalikan oleh *player*. *Action* didapat dari bagaimana werkudara dapat mengalahkan musuh-musuh dengan tingkatan kekuatan yang berbeda, seperti *grunt* dengan berbagai varian serangan dan pertahanan, *miniboss*, dan *main boss*

yang menghadangnya, dan adventure didapat dari elemen cerita dan stage dalam cerita tersebut serta tidak ketinggalan elemen *puzzle* di dalamnya.

Concept art adalah proses pengembangan visual digunakan untuk mengembangkan rasa dan bentuk dari sebuah proyek. *Concept artist* menggunakan cerita dan karakter untuk membuat konsep dasar yang digunakan sebagai panduan untuk suatu proyek secara keseluruhan (<http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/> Akses 11 Februari 2016) *Concept art* sangat penting untuk berbagai alasan, seperti yang disebutkan sebelumnya yaitu untuk panduan dalam membuat visualisasi dunia dalam game tersebut, selain itu juga untuk memberi kesamaan tema dan rasa dalam suatu proyek, baik dunia maupun karakter yang ada. *Concept art* ini merupakan pemecah masalah dalam bagaimana menyajikan budaya nasional yang sudah cukup lama terlupakan ke dalam media baru yang bisa menjadi sumber inspirasi baru. Selain itu *concept art* juga memberikan visualisasi yang baru di mana karakter dalam lakon Dewaruci bisa didesain ulang tanpa mengurangi pakem visual yang ada dalam pewayangan, *mood* keseluruhan dalam game, dan tempat destinasi di mana Bima berpetualang dan bertarung. Tentunya *concept art* ini juga memberi ruang untuk membantu menyalurkan ide yang matang kepada *game developer* untuk mempertimbangkan budaya Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan untuk diangkat kembali dalam media yang baru.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art video game* Dewaruci dengan mempunyai gaya visual semi realistis dan gaya cerita yang lebih sinematik.

3. Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya meliputi konsep cerita, desain karakter, senjata, jurus, tempat, dan beberapa ilustrasi adegan dalam lakon (*keyshot/keyframe*).
2. Perancangan hanya meliputi ilustrasi dua dimensi yang meliputi desain karakter utama, musuh, jurus, senjata, tempat, dan ilustrasi adegan dalam lakon yang diangkat.

4. Tujuan Perancangan

1. Merancang buku *concept art game* Dewaruci dari lakon carangan dengan judul yang sama, dengan kemasan visual semi-realistis dan sinematik.

5. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *concept art* ini diharapkan:

1. Bagi mahasiswa:

Perancangan *concept art* ini diharapkan dapat memperluas wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah *concept art* dengan mengadaptasi dari cerita wayang beserta ikon visualnya.

2. Bagi Institusi:

Diharapkan mampu memberi warna dan wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual bahwa perancangan *concept art* ini merupakan salah satu dari manifestasi DKV yang potensial kedepannya dalam industri kreatif dan masih jarang diminati kalangan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

3. Bagi masyarakat:

Diharapkan dengan perancangan ini, minat masyarakat Indonesia khususnya generasi muda dalam mempelajari dan ikut melestarikan budaya lokal Indonesia semakin bertambah.

6. Metode perancangan

1. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari sumber data yang dibutuhkan melalui literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal misalnya buku atau artikel mengenai lakon Dewaruci, data visual wayang, penokohan dan sejarahnya, data verbal mengenai sejarah *game*. Selain itu akan dikumpulkan juga berbagai buku-buku referensi sebagai kajian pustaka, misalnya buku-buku teori ilustrasi, *video game*, pembahasan tentang industri *game* saat ini dan dunia *concept art*. Untuk penunjang, pengumpulan data juga dikumpulkan dari wawancara, media internet dan penelitian-penelitian sebelumnya yang ada.

Data visual yang digunakan berupa gambar-gambar wayang yang ada dalam lakon Dewaruci dari berbagai versi dan media yang dianggap relevan. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi *Concept Art* Dewaruci, seperti dunia mereka tinggal, karakter, senjata, jurus, serta benda-benda yang berhubungan dengan *game*, dll.

2. Metode Analisis Data

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why, How*), apakah semua data-datanya dapat menjawab 5W+1H. Dengan pola perancangan sebagai berikut:

- a. *What* : Memperkenalkan kembali salah satu lakon dalam pewayangan yang merupakan gubahan asli Indonesia.
- b. *Who* : Lakon Carangan Dewaruci

- c. *Where* : Indonesia terutama kota-kota besar di Jawa
- d. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?
- e. *Why* : Generasi muda khususnya di Jawa sudah mulai melupakan kisah dan nilai luhur budayanya sendiri terutama wayang dan lakon yang ada di dalamnya.
- f. *How* : Mengadaptasi cerita Dewaruci dengan makna filosofisnya dengan menggunakan visual yang lebih modern dan menarik.

3. Konsep Media

Selanjutnya memilih media utama dan pendukung yang sesuai untuk perancangan *concept art* berdasarkan pertimbangan analisis data yang telah disimpulkan.

4. Konsep Kreatif

Konsep media yang sudah dipilih, dibuat konsep kreatifnya agar pesan, makna dan filosofi yang ingin disampaikan pada perancangan ini bisa diterima oleh masyarakat.

5. Visualisasi Konsep

Konsep kreatif yang sudah diverbalkan, akan divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi yang bisa menyampaikan makna dan filosofi-filosofi dalam pesan yang ingin disampaikan secara jelas, kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif.

7. Tahap Perancangan

1. Pencarian data, baik melalui studi literatur, buku maupun melalui internet, dan wawancara.

2. Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh untuk membuat konten dari *concept art*.
3. Eksperimen pemilihan *style* gambar yang sesuai dengan *target audience*, yakni remaja agar sesuai dengan selera pasar dan dapat diterima oleh para *target audience*.
4. Tahap pembuatan sketsa *environment* dan tokoh-tokoh dalam Dewaruci.
5. Tahap *coloring*, *rendering*, dan *layout*.
6. Final desain dan produksi. Setelah semua desain diwujudkan kedalam media yang sudah ditetapkan maka akan dimasukkan ke dalam proses produksi.

C. KONSEP

1. Konsep Game

Game ini mengangkat cerita lakon Dewaruci sebagai basis ceritanya, dengan genre 3d *action-adventure*, di mana Bima melakukan perjalanan untuk mencari Tirta Prawitasari. Di dalam perjalanannya Bima mendapat berbagai macam halangan dan rintangan, namun Bima juga mendapatkan senjata, jurus, dan berbagai macam item untuk di *unlock* dan melaju ke babak selanjutnya dalam pencarian Tirtaprawitasari.

Di dalam game ini pemain menggerakkan Bima sebagai karakter utama yang harus melawan musuh dengan senjata dan combo serangan yang dimilikinya, beberapa musuh tidak mempan dengan serangan tertentu, namun efektif dengan serangan yang lainnya. Elemen *puzzle-solving* juga akan diberikan untuk mengasah kemampuan pemain dalam memecahkan teka-teki untuk menuju babak selanjutnya. Dalam setiap akhir babak Bima akan menghadapi Boss, boss adalah karakter musuh yang didesain lebih kuat beberapa kali daripada karakter utama, dan untuk mengalahkannya dibutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam melancarkan serangan.

2. Konsep Visual

Gaya visual yang dipakai adalah semi realis dengan proporsi yang sama dengan dunia nyata namun ditambah sedikit eksagerasi untuk karakter yang akan muncul. Untuk hutan akan menggunakan referensi hutan hujan dengan beberapa reruntuhan di dalamnya, yang sudah tentu memakai karakteristik candi-candi Jawa jaman dahulu. Sedangkan untuk desain lingkungan akan menggunakan teknik *matte painting* atau yang lebih dikenal dalam dunia *concept art* sebagai *photobashing*, yaitu teknik digital imaging menggunakan tekstur atau foto yang kemudian di *layout* dan dikomposisi ulang agar bisa membuat suasana dan ilustrasi yang lebih nyata serta mempersingkat waktu pengerjaan.

D. KARYA

1. Desain Karakter

a. Sketsa thumbnail



Gambar 1.1: Sketsa thumbnail untuk Bima.

b. Opsi pilihan



Gambar 1.2: 4 Sketsa Bima yang dipilih

c. Final Desain Bima



Gambar 1.3: Final Desain Bima

d. Senjata Bima
1) Kuku Pancanaka



Gambar 1.4, Sketsa kuku Pancanaka

2) Gada Rujak Pala



Gambar 1.5: Sketsa Gada Rujakapala

3) Kapak Bargawa



Gambar 1.6: Sketsa Bargawa

2. Desain Lingkungan

a. Gunung Reksamuka



Gambar 1.7: Gunung Reksamuka

b. Gunung Reksamuka



Gambar 1.8: Lereng Gunung Reksamuka

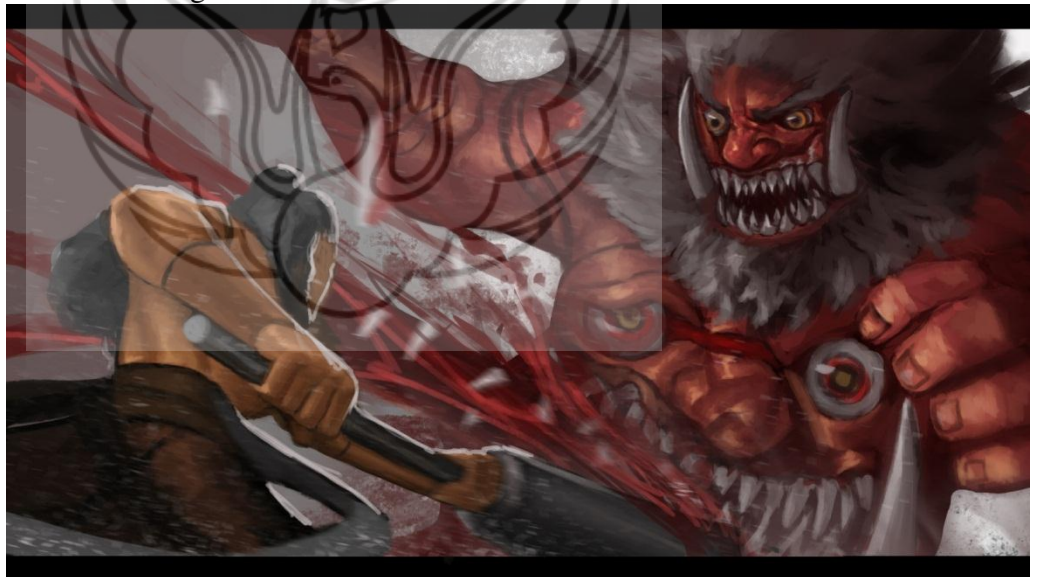
3. Desain Keyframe

a. Bima bertemu dengan Rukmuka



Gambar 1.9: Bertemu dengan Rukmuka

b. Bima mengalahkan Rukmuka



Gambar 1.10: Bima mengalahkan Rukmuka

E. KESIMPULAN

Budaya Indonesia memang terkenal dengan multikulturalnya, cerita-cerita secara tidak langsung membentuk watak bangsa Indonesia disetiap suku dan ras yang ada di Indonesia memiliki karakternya masing-masing, meskipun cerita tersebut berawal dari kebudayaan yang lahir di luar Indonesia, namun semakin lama suatu cerita menyesuaikan dengan kondisi sosial dan budaya asli warga daerah tersebut.

Dalam pewayangan, penyerapan seperti di atas juga terjadi, dengan lakon Dewaruci sebagai cermin landasan budaya Jawa yang membaaur dengan budaya India. Sebagai *lakon*, Dewaruci tidak bersumber dari naskah Mahabarata, meskipun tetap memakai karakter yang muncul pada *canon* Mahabarata. Itu menunjukkan bahwa manusia Jawa memiliki konsep budaya yang unik. Lakon Dewaruci oleh beberapa sumber ahli disebutkan berbasis pada nilai Islam, namun cerita serupa juga ditemukan pada epik Gilgamesh di kerajaan Sumeria yang notabene lebih awal daripada kemunculan Islam itu sendiri, walaupun kemunculan lakon Dewaruci ini masih simpang siur, namun bisa diambil kesimpulan bahwa lakon ini tetaplah lakon yang lahir dan populer di kalangan orang-orang Jawa.

Kata Dewaruci sendiri pada akhir-akhir ini lebih populer untuk sebutan kapal KRI Dewaruci yang memang terinspirasi oleh kisah Bima yang menyelam di laut untuk mencapai Ilmu Kasampurnan, lebih dari itu, hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan masyarakat, khususnya Jawa dalam memahami kisahnya sendiri mulai pudar. Sedangkan lakon Dewaruci sendiri mengajarkan manusia untuk terus belajar hingga kita tahu kebenaran yang sesuai untuk diri kita sendiri, dan setelah kebenaran itu kita dapatkan, tidak menjadikan kita memusuhi orang atau guru yang mempunyai pemahaman berbeda tentang cara mereka memandang dunia. Karena mungkin orang lain atau Guru tersebut juga melakukan laku yang sama dengan orang sebelum mereka.

Dengan berbagai sumber referensi dan berbagai kenyataan itu akhirnya tercipta ide untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat

tentang lakon Dewaruci ini, berbeda dan dibawakan dengan gaya realistis dan sinematik. Dari situlah sebuah buku *concept art* cocok untuk di aplikasikan kedalam objek Dewaruci ini. *Concept art* erat hubungannya dalam sebuah industri kreatif sebagai sebuah media awal dalam pembuatan hampir seluruh karya Desain Komunikasi Visual seperti Baik berupa *video game*, komik, film, animasi, iklan, dll.

Concept art game Dewaruci ini dirancang dengan menggabungkan berbagai referensi verbal dan visual. Agar dapat lebih bereksplorasi dalam pembuatan karyanya, sengaja ditetapkan bahwa genre dari perancangan *Concept art game* ini memiliki genre *action adventure* selaras dengan petualangan Bima mencari Tirtaprawitasari yang dilalui dengan melawan berbagai macam halang rintang dan musuh yang berbahaya. *Concept art* ini juga menggunakan pendekatan realistis dan sinematik demi memberikan pengalaman yang baru dalam melihat dan mengalami (*experiencing*) suatu lakon wayang, tanpa membuang unsur-unsur aslinya. Dalam bentuk jadinya, diharapkan *Concept art game* Dewaruci ini akan siap dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni ke tahap produksi dan pembuatan *video game*.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2009. *Fundamentals Of Game Design*. Berkeley, California : New Riders.
- Aizid Rizem. 2012. *Atlas tokoh-tokoh wayang*. Yogyakarta : Diva Press.
- AW, Yudhi. 2012. *Serat Dewaruci, Pokok Ajaran Tasawuf Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- BA, Soekatno. 1992 .*Wayang Kulit Purwa Klasifikasi Jenis Dan Sejarah*. Semarang : Penerbit Aneka Ilmu.
- Proyek Pembinaan Kesenian, Direktorat Pembinaan Kesenian, Dit. Jen. Kebudayaan Departemen P. & K. 1979. *Ensiklopedi Wayang Compendium I*. Indonesia : Proyek Pembinaan Kesenian, Direktorat Pembinaan Kesenian, Dit. Jen. Kebudayaan, Departemen P & K.
- Shasangka Dhamar.2013. *Ilmu Jawa kuno: Sanghyang Tattwajñāna Nirmala Nawaruci*. Jakarta: Dolphin.
- Supardi, Imam. 1960. *Dewarutji Winardi (Andaran, Gantjacan lan Surasaning Tjarita)*. Surabaya: Badan Penerbit Panjekar Semangat.
- Susilamadya, Ki Sumanto. 2014. *Mari Mengenal Wayang, Tokoh Wayang Mahabarata* . Yogyakarta: Adiwacana.
- Wahyudi, Aris. 2012. *Lakon Dewa Ruci Cara menjadi Jawa, Sebuah Analisis Strukturalisme Levi-Strauss dalam Kajian Wayang*. Yogyakarta: Bagaskara Publishing.
- Universitas Negeri Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa Seni. 2006. *Kejawen: jurnal kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Narasi.